

PlayStation
ディオラムス
DIORAMOS

ディオラムス
DIORAMOS

CONTENTS

ご注意　"PlayStation 2"本体でメモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するとき

メモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するときは、必ず"PlayStation 2"本体の⏻(オン/スタンバイ)/RESETボタンが緑色の状態(オンの状態)で差し、⏻(オン/スタンバイ)/RESETランプを赤色の状態(スタンバイ状態)にする前に抜いてください。別売りの"PlayStation 2"専用マルチタップ(SCPH-10090)やマルチタップ(SCPH-1070)を接続してメモリーカードを使用するときも、同様の操作を行なってください。

For Japan Only | プレイヤー 1～4人 | メモリーカード 1ブロック | マルチタップ対応 1～4人 | アナログコントローラ対応（振動のみ）

SLPS 02797

ここは人間と亜種族が混在する世界 エドゥン
エドゥン　には
太古の昔から存在する神秘の石があった
その名を『ディオラムス』

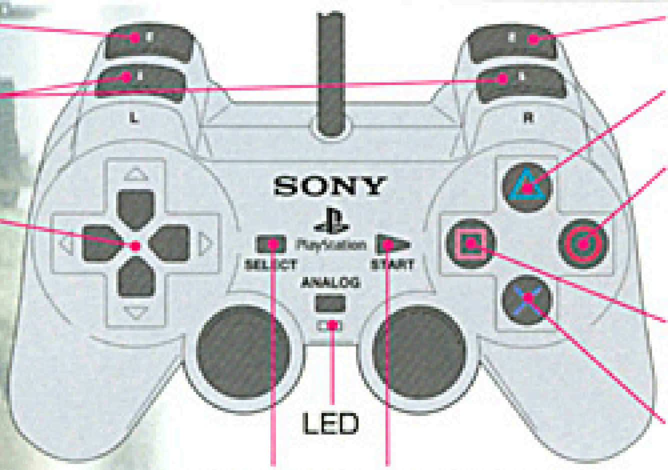
言い伝えでは 世界を創りし神の力を封じ込めた石であり
その封印を解いた者には
あらゆる願いもかなえられると伝えられていた
過去に栄華を極めた 超古代文明も
この力によって
支えられたとも言われている

そんな すさまじき力を秘めたディオラムスが
『10』に分断された形で次々と発見されたのだ
神々しいほどの光と
確かな力を秘めし そのかけらは
世界各地で戦いの渦と略奪の嵐を巻き起こさせ
それを 我がものにせんとする
屈強な戦士達の手へと渡るのだった

そう すべてはディオラムスに導かれるままに…

コントローラ操作方法

アナログコントローラ



L2ボタン
武器の切り替え

L1・R1ボタン
視点の回転

方向キー
カーソル移動
□ボタン・×ボタンを押しながら方向キーで、オフェンス、ディフェンスの設定

R2ボタン
Viewモード切り替え

△ボタン
アイテムの使用

○ボタン
項目の決定
メッセージ送り
ダイスをふる

□ボタン
押しながら方向キーで、オフェンスの設定

×ボタン
項目のキャンセル
押しながら方向キーで、ディフェンスの設定

LED

セレクトボタン
HELPの表示

スタートボタン
ムービーのスキップ
チャージゲージのON/OFF

◎上の文字で赤く表示されている文字はゲームメインの時の操作説明で、黒い文字はゲーム全般の操作説明です。
◎このゲームは「アナログコントローラ（DUALSHOCK）」の振動機能にのみ対応しています。又、LEDの点灯・消灯に関わらず振動します。
振動のON/OFFはオプション画面（P6参照）にて設定することができます。

コントローラ

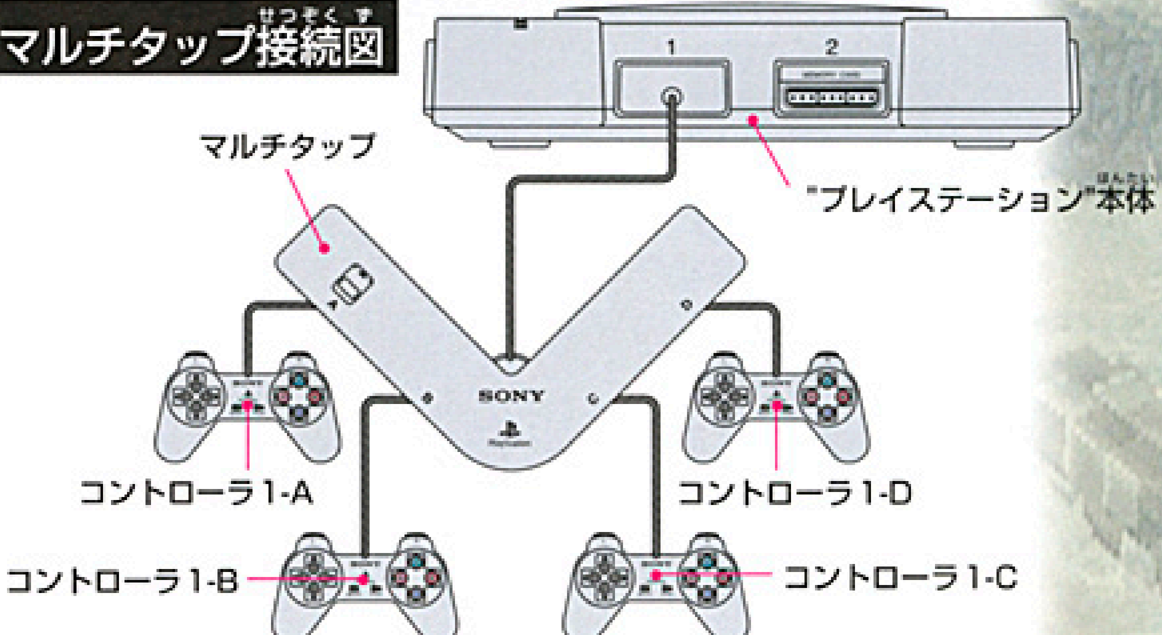


○操作はアナログコントローラと同じです。

マルチタップの使用について

このゲームの闘技場では最大で4人まで同時に対戦プレイを楽しむことができます。コントローラの割り当ては自由に設定できるので、1つのコントローラでも4人同時に楽しめます。
又、別売のマルチタップを使用する場合は、下の図の様にコントローラ端子1もしくは2に接続してください。その際、必ずマルチタップ側のコントローラ端子Aにコントローラを接続してから、残りのコントローラをB,C,Dの端子に接続してください。
なお、ストーリーモードで操作できるコントローラはコントローラ端子1かマルチタップ側のコントローラ端子1-Aです。
メモリーカードはマルチタップをコントローラ端子1に接続した場合はマルチタップ側のメモリーカード差込口1-Aに、マルチタップをコントローラ端子2に接続した場合はメモリーカード差込口1に接続してください。

マルチタップ接続図



タイトル画面・ゲームモード

ゲームディスクを正しく、"プレイステーション"にセットして起動すると、メモリーカードのチェックの後、オープニングムービーが流れ、タイトル画面が表示されます。（オープニングムービーは、スタートボタンでスキップできます。）
タイトル画面でスタートボタンを押すと、[ストーリーモード]、[闘技場]、[ショップ]、[オプション] の4つの項目を選択することができます。



タイトル画面

ストーリーモード

プレイヤーキャラクターを一人選び、そのキャラクターの物語を進めていく一人用のモードです。

闘技場

最大4人まで同時にプレイできる対戦用のモードです。

ショップ

このモードでは、[ストーリーモード] や [闘技場] で得たお金で、新しい武器や、アイテム、マップ等を購入することができます。購入した物はゲーム中、使用できるようになります。

オプション

ゲームの設定や、メモリーカードにセーブ・ロードすることができます。

オプション画面説明



オプション画面

この画面では、ゲーム中の設定や、ゲームのデータをセーブ・ロードすることができます。

※このゲームでは、メモリーカードの空き容量を1ブロック使用します。
※メモリーカードはメモリーカード差込口1にのみ対応しています。
※データのセーブ中や、ロード中に電源ボタンや、リセットボタンを押したり、メモリーカードを抜き差しするとセーブデータが破壊される恐れがあります。ご注意ください。

セーブ & ロード

ゲームの進行状態やゲームの設定、取得した武器、アイテム等のセーブ・ロードをします。

闘技場の死霊

闘技場で出現する死霊のON・OFFを設定します。

振動

ゲーム中のアナログコントローラの振動を設定します。

SE volume & BGM volume

ゲーム中の 効果音とBGMの音量を6段階で設定します。

Sound

ご使用のテレビに合わせて音声出力をステレオ・モノラルに切り替えてください。

タイトルへもどる

タイトル画面に戻ります。

ストーリーモード

ストーリーモードを選択すると、『はじめから』と『つづきから』が表示されます。
『はじめから』を選択した場合、プレイヤーキャラクターを選択後、ゲームが始まります。
『つづきから』を選択した場合は、前回セーブしたところからゲームを再開します。
(『つづきから』を選択した時、ストーリーモードのデータが無い場合は、『はじめから』を選択した時と同じ扱いになります。又、ゲームの起動後にメモリーカードを差したり、差し換えた場合は、オプション画面でロードしなおしてから『つづきから』を選択してください。)

マップ移動画面

ゲームが始まると、このマップ移動画面になります。この画面ではカーソルを画面の上下に近付けるとスクロールさせることができます。カーソルを魔法陣に重ねて○ボタンを押すことで、そのマップに移動することができます。



マップ移動画面

青：まだクリアしていない場所です。ここを選ぶことでシナリオを進めていくことができます。

赤：一度クリアした場所です。何度でも入ることができますが、特にシナリオには関係ありません。

緑：この魔法陣を選択すると、ゲームの進行状態がセーブできます。

黄：この魔法陣を選択すると、タイトル画面に戻ることができます。

ゲームのルール

ゲームのルールとしては至って簡単で、プレイヤーキャラクターが最後まで生き残る事。つまり、自分以外のキャラクターを倒してしまえばマップクリアとなります。プレイヤーキャラクターが倒された時は、その時点でゲームオーバーとなり、マップに入る前の状態に戻されます。

闘技場

闘技場では、最大4人まで参加できる対戦モードです。



エントリー画面

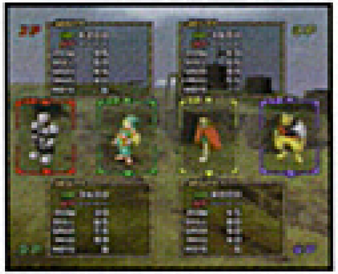
まずは、プレイヤーの数を決めます。人数を決めた後は、プレイヤーが操作するコントローラを設定します。画面の指示に従って操作するコントローラの○ボタンを押してください。最後にCPU（コンピュータ）の数を設定します。

マップ選択画面



次に、マップを選択します。方向キーの左右でマップを選択し、マップによっては上下で時間帯を変更できます。時間帯を変更すると、マスが変化します。

キャラクター選択画面



最後に各プレイヤーが操作するキャラクターと武器を選択します。武器は方向キーの左右で武器の系統を選択、上下で武器の種類を選択できます。これらの設定が終了すると、戦闘開始です。

ゲームのルール

最後まで生き残ったプレイヤーが勝者となります。ゲーム途中で倒れてしまったプレイヤーは死霊（P19参照）となりゲームに参加できます。死霊のON・OFFはオプションで設定できます。

ゲームメイン画面説明



ゲームメイン画面

ステータスウィンドウ
現在行動中のキャラクターのステータス情報（同ページ下参照）

チャージゲージ
現在行動中のキャラクターのチャージレベル

コマンド選択ウィンドウ
オフェンス設定（P11参照）
ディフェンス設定（P11参照）
ダイスをふる（P13参照）
アイテム使用（P13参照）

マップ
キャラクターが歩くマス（P14参照）

全キャラクターHP
全キャラクターのHP（体力）の現在HP/最大HP

ステータスウィンドウ

ステータスウィンドウ



キャラクターフェイス
現在操作しているキャラクターの顔グラフィック

現在HP
キャラクターの現在のHP（体力）

最大HP
キャラクターの最大HP（体力）

プレイヤー番号
現在操作しているプレイヤーの番号

装備中の武器
現在装備している武器を表示
装備中の武器にEのマークがつき、L2ボタンで切り替えが簡単にできる

ステータス異常
キャラクターのステータス異常を表示（P18参照）

パラメーターウィンドウ

アイテム使用を選択すると、アイテム欄と共にパラメーターウィンドウと武器ウィンドウが開きます。パラメーターウィンドウでは、キャラクターの能力値を見ることができます。

パラメーターウィンドウ

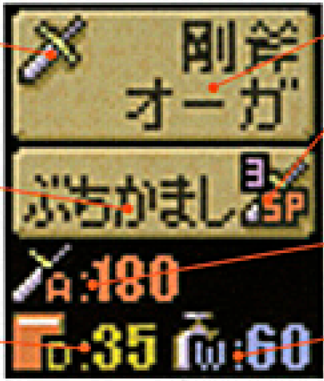


修正された値　修正値

HP	最大HPの値。
AT	攻撃力。
POW	POWが低いと重い武器を装備した時SPEEDが下がる。近距離・中距離武器はPOWがATにプラスされる。
SKILL	SKILLが高い程、武器の攻撃力を引き出せる。
SPEED	SPEEDが高い程、順番が早く回ってくる。
MAG	魔法の攻撃力・防御力。
MOVE	ダイスの最大値。



武器ウィンドウ



武器ウィンドウ

武器の種類
その武器の種類を示すマーク（P15参照）

特殊攻撃
その武器で使用できる特殊攻撃の名称（P17参照）

難易度
その武器を扱う難しさ

武器の名前

ゲージ使用量
特殊技を使用するのに必要なチャージレベル

攻撃力
その武器の攻撃力

重さ
その武器の重さ

オフェンス/ディフェンスの設定

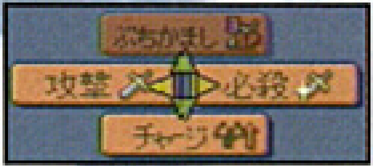
このゲームでは、オフェンス（攻撃）・ディフェンス（防御）の設定をダイスをふる前に設定し、戦闘を行います。ここではオフェンスの設定を例にあげて説明します。

❶



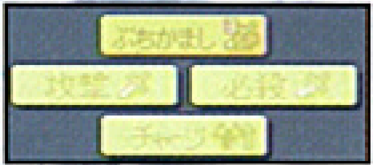
自分の順番が回ってきた時、コマンド選択ウィンドウは左の様になっています。
今回は、オフェンスの設定を例にとって説明するので、□ボタンを押しっぱなしにします。

❷



すると、左の様にウィンドウが変化します。これらはオフェンスに関しての項目です。（内容に関してはP12参照）これらの項目は方向キーに対応しているので、この状態で方向キーを押すと…、

❸



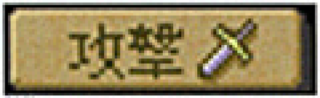
決定音と共に発光し、設定が完了します。又、方向キーを押す前にボタンを放すとキャンセルとなり、設定は変更されません。

ディフェンスの設定も同様の操作で設定が可能です。この選択方法により、他のプレイヤーに気付かれることなく、オフェンス・ディフェンスの設定が行えます。又、設定の変更はダイスをふる前なら、何度でも設定しなおすことが可能です。設定した内容は再び変更されるまで有効です。

初期ディフェンスの設定について

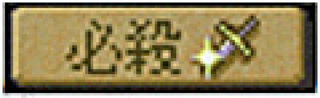
ゲームが始まった時には、全員がディフェンスの設定を行います。この場合は、上記の２番目の手順からの操作で設定します。つまり、×ボタンを押す必要は無く、方向キーのみの操作になります。

オフェンス（攻撃）の種類



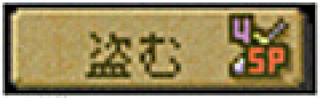
攻撃

通常の攻撃を行います。最もリスクの少ない攻撃方法です。
相手が回避を選択していた場合、避けられる可能性があります。



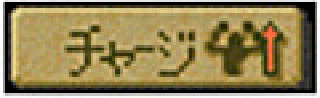
必殺

通常よりもダメージの高い攻撃を行いますが、相手がカウンターを選択していた場合、手痛い反撃を喰らうことになります。



特殊攻撃

特殊攻撃は装備している武器によって様々に変化します。特殊攻撃の多くがチャージゲージを必要とします。（左の画像は一例です）



チャージ

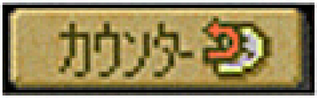
攻撃を行わず、チャージゲージを溜めます。チャージゲージを使用すると威力のある攻撃ができ、特殊攻撃の使用にも必要とします。

ディフェンス（防御）の種類



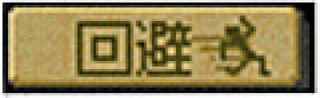
防御

どんな攻撃も確実にダメージを減らすことができる、最もリスクの少ない防御方法です。



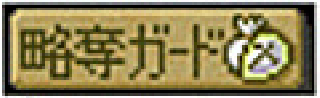
カウンター

相手が必殺を選択している時は、その攻撃をそのまま返し、ダメージを与えます。ただし、必殺以外の攻撃は100％喰らってしまいます。



回避

攻撃は一定の確率で、特殊攻撃は100％避けます。必殺は避けることができません。



略奪ガード

略奪（P19参照）を完全に阻止することができますが、敵の攻撃に対して何の効果もありません。

ダイスのふり方・移動

自分の順番が回ってきたときに○ボタンを押すと右の様なルーレットが表示され、中で数字が回転しています。回転中に○ボタンでルーレットの回転を止めて歩数を決定します。ルーレットで出た数だけ進むことができます。
移動始めや、移動中にマップの分岐に来るとキャラクターの上に印が出るので進みたい方向を方向キーで選んで、○ボタンで決定してください。


ルーレット

武器切り替え・アイテムの使用



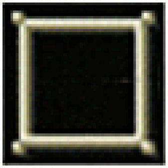
武器ウィンドウ　アイテム欄

自分の順番が回ってきたときに△ボタンを押すと左の様に武器と、アイテムが表示されます。
武器にカーソルを合わせて○ボタンで武器の切り替えが可能です。
アイテムにカーソルを合わせて○ボタンでアイテムの使用、△ボタンでアイテムを捨てることが可能です。
又、セレクトボタンでそれぞれのヘルプの表示ができます。

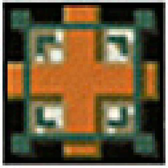
キャラクターによっては、武器の切り替えができないキャラクターもいます。それらのキャラクターは武器を２つ持てない代わりにアイテムを４つまで持つことができ、武器マスではアイテムを入手します。

マップのマスの種類

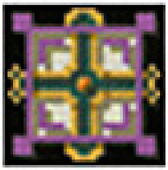
マップ上には、様々なマスが配置されていてプレイヤーキャラクター達はこのマスの上を移動し、闘いを繰り広げます。ここでは、それらのマスについて説明します。



ノーマルマス
このマスは何の仕掛けもなく、プレイヤーに影響を与えません。



回復マス
このマスの上に止まると、そのキャラクターのHPを少量回復します。



教会マス
このマスの上に止まると、そのキャラクターのステータス異常を治すことができます。



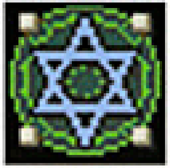
武器マス
このマスの上に止まると、新たに武器を手に入れることができます。



アイテムマス
このマスの上に止まると、新たにアイテムを手に入れることができます。



チャージマス
このマスの上に止まると、そのキャラクターのチャージゲージを増やすことができます。



ワープマス
このマスの上に止まると、対となるワープマスまで移動します。



ドクロマス
このマスの上に止まると、死神に憑りつかれ、3回憑りつかれると、死亡してしまいます。



一方通行マス
移動中このマスの上を通ると、強制的に矢印の方向に移動させられます。また、矢印とは逆方向から2回乗ると消滅します。

武器の系統と、攻撃方法の違い

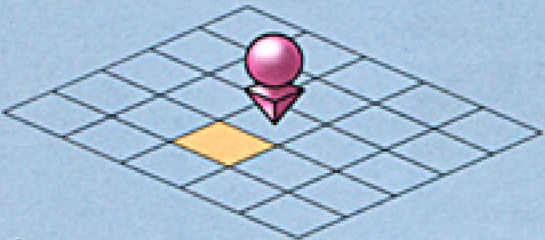
このゲームでは、様々な武器が存在します。それらの武器は大きく分けると4つの系統に分かれます。又、その系統によって攻撃方法や、特徴が違います。ここでは、それらを説明します。

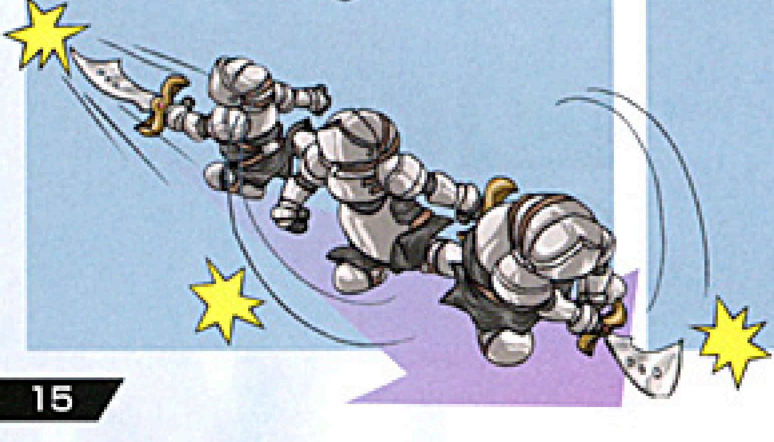
近距離系武器





剣や素手に代表される武器です。この武器は移動中、自分の前方1マス先にいるキャラクターに対して攻撃をします。又、近距離系の独特の特徴として連続で攻撃することにより攻撃力が上がっていきます。





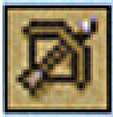
中距離系武器



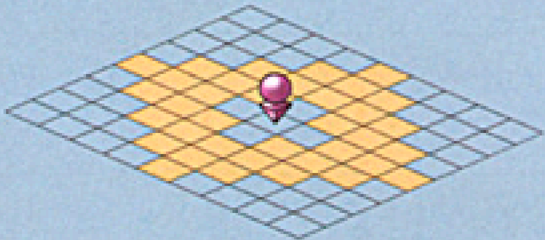
槍に代表される武器です。この武器は移動終了時に自分を中心に2マス以内の範囲にいるキャラクターに対して攻撃をします。



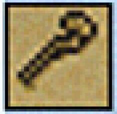
遠距離系武器



弓に代表される武器です。この武器は移動中に自分を中心に2マス以上4マス以内の範囲のキャラクターに対して攻撃をします。又、一度4マス以上離れたキャラクターが再び攻撃範囲に入ったとき、もう一度攻撃することができます。



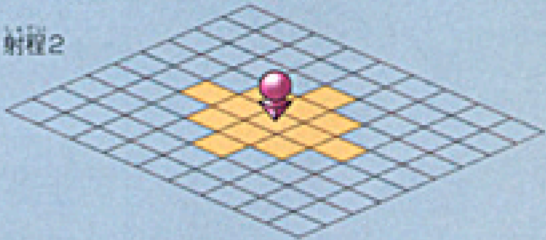
魔法系武器



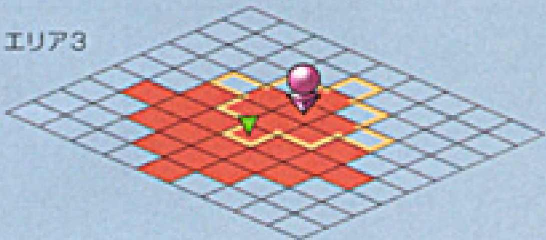
杖に代表される武器です。通常の攻撃方法は近距離系武器と同じです。特殊攻撃として、魔法を使用することができ、各魔法ごとに独自の能力を持っています。攻撃魔法の場合、射程でエリアの中心を決定し、エリアが実際の攻撃範囲になります。

例：射程2、エリア3の場合

射程2



エリア3



特殊攻撃について

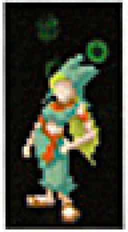
特殊攻撃は装備している武器によって様々に変化します。特殊攻撃の発動方法や、効果等は多種多用です。ここでは、それらの内で、代表的なものをいくつか説明します。これら以外の特殊攻撃についてはプレイして発見してください。中には凄い能力を秘めたものも…？

武器名称	特殊攻撃	効果説明
冥刀 アヌビス	アイテム粉砕	選択後、通常通り移動します。移動中に他のプレイヤーが攻撃範囲に入るとそのキャラクターのアイテムを破壊します。攻撃は行いません。
剛斧 オーガ	いあいぎり	キャラクターの一直線上、４マスまでの他のキャラクターに対して攻撃します。
妖槍 ぬえ	阿修羅	２回連続で移動できるようになります。
嵐弓 シルフ	リフレッシュ	プレイヤーのステータス異常を回復させます。
樹杖 ユグドラシル	ノルン	大地に根づく命を急成長させて攻撃する魔法。攻撃範囲は、自分を中心に３マスの射程から１カ所選び、そこを中心に２マスのエリアに攻撃します。

ステータス異常の種類

敵の攻撃やマップのマス等の中には、プレイヤーキャラクターに対して様々な影響を与えるものがあり、その影響を受けた状態のことをステータス異常と言います。ステータス異常の種類には次の様なものがあります。

毒

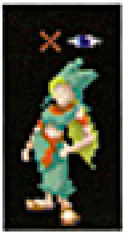




自分の操作中に、HPが少しづつ減っていく。

回復方法：教会マス、アイテム

めつぶし

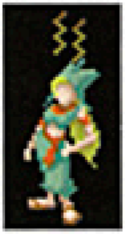




ダイスの目の値で何が出たかわからなくなる。

回復方法：教会マス、アイテム、時間

マヒ

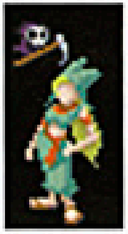




オフェンス、ディフェンスの設定が行えなくなる。

回復方法：教会マス、アイテム、時間

死神





例外として、他のステータス異常と同時にかかる。3回憑りつかれると死亡。

回復方法：教会マス、アイテム

略奪システム

移動終了時に他のキャラクターがいるマスに止まると、その相手からアイテムを奪い取ることができます（その相手が略奪ガードを選択していなければ）。どのアイテムを奪い取るかはルーレットで決まります。○ボタンでルーレットを止めて決定します。又、そのマスに２人以上いる場合はその人数分のアイテムがルーレットで回りその中から１つ奪えます。
中には役に立たない物を奪うことも…。



死霊について



死霊は、他のキャラクターと同じマスに止まった時にそのキャラクターに対して、死神を憑りつかせることしかできません。（死神に関してはＰ１８参照）憑りついた相手が、その時に死神で死んだ時は、一緒に消滅します。
闘技場ではオプション画面で「闘技場の死霊」の設定をＯＮにしている場合、プレイヤーキャラクターが倒れても、まだ２人以上生き残っていれば、死霊となってゲームに参加できます。（死霊になった場合、絶対に勝者になることはできません）

アイテムの種類と紹介

アイテムの種類

 **基本系アイテム** 下の３つに属さない基本的なアイテムです。

 **マス生成系アイテム** マップに様々なマスを作るアイテムです。

 **罠系アイテム** マップのマス上に罠を仕掛けるアイテムです。

 **レア系アイテム** この世に１つしか出現しない貴重なアイテムです。効果は様々です。

アイテムの紹介

ゲーム中、出現するアイテムの中から一部紹介します。これらの他にも多くのアイテムが存在します。特にレア系アイテムは凄い効果が…。

アイテム名称	効果説明
元気の素	体力を少量回復します。
回復マス	自分の位置に回復マスをつくります。
武器マス	自分の位置に武器マスをつくります。
みちしるべ	自分と隣接する位置に一方通行マスをつくります。
毒の罠	自分の位置に毒の罠を仕掛けます。
信仰の素	ステータス異常を回復します。
隕石落とし	一定時間マスを通れなくします。
巨人の足ぶみ	イベントマスを破壊します。
セルフダイス	ダイスの回転速度が遅くなります。

ショップの説明

ショップではストーリーモードや、闘技場で取得したお金で、新たな武器や、アイテム、闘技場用のマップ等を購入することが可能です。ショップで購入した物は以後、ストーリーモードや闘技場で使用できるようになります。ここで購入した物によって、ゲームに色々な幅が広がっていくので、頑張って集めましょう。



ショップ画面

所持金
ストーリーモードや闘技場で取得したお金の所持額。

メニュー
購入できる商品メニュー

商品
武器、アイテム、マップの種類と名前、それを購入するのに必要なお金の金額が表示されます。ここで欲しい物を選択します。購入できない物は暗く表示されます。この欄の上や下に三角形が表示されている時は、その方向にスクロールさせる事ができます。

お金ついて

ストーリーモードや、闘技場でマップクリアするとお金が手に入ります。このお金は、ショップで武器やアイテム等を購入する時に使用します。

勝利への鍵

・周囲に攻撃できる相手がいない場合はチャージで力をためろ！！
攻撃ができないのに、オフェンスで攻撃を選ぶともったいない。そんなときはチャージを選ぶのだ。

・アイテムをガンガン使え！！
アイテムは1ターンにつき、何度でも使用できる。連続で使用すれば効果も倍増だ。

・いち早く、もう一種類の武器を入手せよ！！
もう一種類、武器を入手すれば状況によって武器を使い分けることができるぞ。
例えば、近付いたら近距離武器にかえて、相手との距離が離れたら遠距離武器にチェンジするのだ。

・相手プレイヤーのディフェンス設定を覚えろ！！
相手プレイヤーのディフェンスの設定は一度攻撃すればわかることができるのだ。
その微妙な違いを読み取って、効果的な攻撃を叩き込め。
相手のターン時にディフェンスを設定しなかったら、前回のディフェンスのままだぞ。

・チャージを多用しすぎるな！！
チャージでためて攻撃すれば確かに一度のダメージは大きい。
しかし、チャージを5回行って攻撃するよりも、普通に5回攻撃したほうが強いのだ。

・キャラクター達は武器の系統ごとに攻撃の最大レベルが違うぞ！！
例えば、レベル5の攻撃まであるキャラクターは一度に大きなダメージを与えることができるが、チャージゲージをすべて使い切ってしまう。
攻撃の最大がレベル2のキャラクターだと、チャージゲージを2しか使わないので、チャージを残して攻撃することができるのだ。

登場キャラクター紹介



ティンク

ストーリーモードの案内役をしてくれる。精霊王様のお使いでディオラムスを探す旅に出るのだが、その行く末は…。



ファルガス

弱き者を助け、正義に生きる、孤独の戦士ファルガス。以前は騎士団に所属していた彼だが、現在はお尋ね者。何故だ！！



ゼクシー

男嫌いの魔法使い。強大なその魔力、使うはただの八つ当たり！！男どもをなぎ倒し、願いは１つ、世界征服！？



フーマ

盗みや暗殺を生業とするフーマ。
といっても悪人しか襲わない義賊。
実は東洋の国の出身らしい。

ガルガ

森の守護者、ガルガ。自然を愛し、
自然を守るため今立ちあがる。

使用上のご注意 ●このディスクは"PlayStation"規格のソフトウェアです。日本国内仕様の"PlayStation"および"PlayStation 2"で使用できます。このディスクは NTSC J あるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"および"PlayStation 2"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"では使用できません。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や耳や目などの身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●ソフトウェアの「解説書」および、お使いになる機種の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい方法でご使用ください。●このディスクを"PlayStation"および"PlayStation 2"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトルなどが印刷されている面）が見えるようにのせてください。また、"PlayStation"本体にセットする場合は、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●直射日光があたるところや暖房器具の近くなど、高温のところに保管しないでください。湿気の多いところも避けてください。●ディスクは両面とも手を触れないように持ってください。●紙やテープをディスクに貼らないでください。●ディスクにペンなどで書きこみをしないでください。●指紋やほこりによるディスクの汚れは映像の乱れや音質低下の原因になります。いつもきれいにしておきましょう。●ふだんのお手入れは、柔らかい布でディスクの中心部から外周部に向かって放射状に軽くふいてください。●ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などはディスクを傷めることがありますので、使わないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤などで補修されたディスクは誤作動や本体の故障の原因となりますので絶対に使用しないでください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに重ねたりななめに立てかけたりすると、そりや傷の原因になります。●このディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。●このディスクを絶対に投げないでください。人体その他を傷つける恐れがあります。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●"PlayStation"および"PlayStation 2"本体を液晶方式以外のプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式テレビ）にはつながないでください。残像現象（画面の焼き付き）が起こることがあります。特に静止画を表示しているときは、残像現象が起こりやすくなります。●ソフトウェアによっては"メモリーカード"や"PocketStation"が必要な場合があります。詳細はソフトウェアの「解説書」などで確認してください。

健康上のご注意 ●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。●お使いになる機種の「取扱説明書」「健康のためのご注意」をよく読んで正しくご使用ください。

DIORAMOS

SLPS 02797